Daniel Podlecki
daniel.podlecki@zhr.pl
www.12pdh.zhr.pl

12 Płońska Drużyna Harcerzy „Iskra”
Północnomazowiecki Hufiec Harcerzy
Związek Harcerstwa Rzeczpospolitej

ZHR

12 Płońska Drużyna Harcerzy „Iskra”

GRY i ZABAWY HARCERSKIE

Daniel Podlecki

Śmierć - pilnuje bramy do rzeczywistego świata. Aby ją otworzyć, trzeba użyć czterech żywiołów. Nie wie gdzie ich szukać i nie ma żadnych przedmiotów, o które mogliby Ją wypytywać gracze. Do bramy dopuści tego, kto ma wszystkie żywioły i rozwiąże zagadkę (kwadraty z zapałek czy coś takiego). Wówczas udostępni im klucz, ale pod jednym warunkiem - osoba otwierająca drzwi nie może mieć duszy, bo inaczej ją straci i umrze (jeśli się domyślą, o co chodzi, to przyprowadzą Sztucznego Człowieka). Wewnątrz sali stoją cztery oznakowane menażki (odpowiednimi żywiołami)> Śmierć podaje sposób uaktywnienia Bramy: "Ogień płonie, Wiatr dmucha, Woda płynie, Ziemia trwa". Żywioły trzeba umieścić w odpowiednich menażkach, i: na Powietrze nadmuchać, Wodę zalać wodą, Ziemię posypać ziemią (np. z doniczki), Ogień spalić. Jak to zrobią, wygrali - niech zostaną w sali i opróżnią menażki, a Śmierć wyjdzie czekać na resztę Graczy.
Banshee (Upiór) - upiór. Tańczy upiorne tańce, wygłasza upiorne monologi i słucha upiornej muzyki (o ile Paweł przywiezie walkmana). Wygląda też upiornie.
Gracze będę szukać różnych przedmiotów. Benshee ma:
Symbol Wody: jeden z czterech żywiołów. Odda go, jeśli gracze udowodnią, że są jej bratnimi duszami wykonując możliwie upiorrrny taniec (w kółeczku) i nucąc do tego jakieś upiorrrne przyśpiewki.
Bateria - od walkmana. Da ją graczom, ale wtedy nie będzie mogła słuchać muzyki. Dlatego muszą nacieszyć jej uszy wyciem, wszyscy po kolei: upiornym, szalonym, posępnym, tęsknym itp.
Szalony Naukowiec - dr Frankenstein. Roztargniony, gderliwy i ciągle czymś zajęty. Pracuje właśnie nad stworzeniem Sztucznego Człowieka. Jest bardzo zajęty i wolałby, żeby gracze mu nie przeszkadzali.
Gracze będę szukać różnych przedmiotów. Doktor ma:
Pilnik - odda go za baterie do Sztucznego Człowieka
Krew - zostało mu jeszcze trochę sztucznej krwi. Odda ją za miedź na przewody do Sztucznego Człowieka
Bandaż - zostało mu jeszcze trochę ładnego bandaża. Jest mu już nie potrzebny, więc może im go oddać
Tabletki nasenne - czasem ich potrzebuje. Odda graczom jeden listek jeśli pomogą mu wymyślić ładnie imię dla Sztucznego Człowieka. Sam jakoś nie ma pomysłu...
Sztuczny Człowiek - leży na stole przed dr. Frankensteinem. Aby wzbogacić swoją rolę może od czasu do czasu dostać drgawek. Kiedy gracze go wypożyczą pójdzie z nimi, otworzy Bramę i wróci do doktora
Przedmioty:
Symbole ognia, powietrza, wody i ziemi, Krew, Naszyjnik z czosnku
Miedziane ozdoby, Ozdobne bandaże (papier toaletowy, najlepiej różowy)
Baterie (oznakujcie, żeby Wam nie wcisnęli własnych)
Tabletki nasenne, Pilnik

Ilość przedmiotów zależy od ilości grup.

Horror

Do gry potrzeba 7 osób obstawy. Graczy należy podzielić na 2-5 grup.

Zasady:
1. Każdą rzecz bierzemy tylko raz.
2. Nie używamy przemocy (bo się to źle skończy).

Wprowadzenie: gracze śnią. Sen dosyć nieprzyjemny i straszny - po prostu koszmar. Niestety, nie moga się obudzić. Jak się stąd wydostać?

Miejsca (tabliczki):
Brama Światów - siedzi przed nią Śmierć
Piramida - Mumia
Laboratorium - dr Frankenstein i Sztuczny Człowiek
Cmentarz - Banshee
Ulica Wiązowa - Freddy Kruger
Uwaga, zły wampir: nie wchodzić bez czosnku (taki musi być napis na drzwiach) - wampir

Postacie:
Freddy Kruger - jest zły, brzydki (bez urazy) i chce zrobić Graczom krzywdę. Niestety, chwilowo nie może, bo po udziale w paru filmach stępił pazury. Ale niech no tylko je naostrzy...
Gracze będę szukać różnych przedmiotów. Kruger ma:
Symbol Ognia - jeden z czterech żywiołów. Nie, nie odda go, to pamiątka. No, ale jeśli przyniosą mu pilnik do naostrzenia pazurów, to może się zastanowi...
Czosnek - nie ma to jak ostre przyprawy. Odda go im, ale coś za coś. Muszą mu przynieść jakieś silne tabletki nasenne do usypiania ofiar.
Wampir - jest wygłodniały, więc jeśli ktoś wejdzie do jego komnaty bez czosnku, może mu zrobić krzywdę (ale bez przesady). Jest prawdziwym arystokratą, lubi chwalić się swoją rodziną i opowiadać baaardzo ciekawe historie ze swego życia.
Gracze będę szukać różnych przedmiotów. Wampir ma:
Symbol Powietrza - jeden z czterech żywiołów. Wolałby się go nie pozbywać, bo ułatwia latanie, ale jest tak wygłodniały, że odda go za trochę krwi (tak z pół litra), najlepiej B+
Mumia - prapraprawnuczka Tutenchamona. W piramidzie jest dosyć nudno, więc chętnie pogada z graczami i wypyta ich o nowinki z zewnątrz.
Gracze będę szukać różnych przedmiotów. Mumia ma:
Symbol Ziemi - jeden z czterech żywiołów. Odda im go, jeśli odpowiedzą na zagadkę: Co niszczy i tworzy królestwa, powala najsilniejszych wojowników, zrównuje z ziemią najwyższe góry, zmienia koryta potężnych rzek? (CZAS)
Miedź - ma miedziany pierścionek. Odda go graczom, jeśli przyniosą jej nowy, modny bandaż, najlepiej od Diora.

"W domu kipi mleko"

Zabawa integracyjna na zapoznanie.

Dzieci siedzą w kręgu. Jedno z nich wstaje na środku i wskazując na wybraną przez siebie osobę , szybko mówi "W domu kipi mleko". Zanim skończy, wskazana przez nią osoba musi powiedzieć imię dziecka siedzącego po prawej ręce. Jeśli się pomyli lub nie odpowie szybko, idzie do środka. W trakcie zabawy prowadzący może dawać kilkakrotnie sygnał do zmiany miejsc.

Grupa: Zuchy, Harcerze

Rodzaj: Statyczna

Ilość osób: 10-20

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka, teren

Wieża z ludzi

Kształtowanie wytrzymałości i siły oraz współpracy w grupie.

Jest to zadanie na miarę wyczynu. Uczestnicy tworzą jak najwyższą wieżę z siebie samych. Wszystko według własnej inwencji. Ważne żeby wieża była wysoka, czyli miała jak najwięcej kondygnacji.

!! Zabawa bardzo niebezpieczna !!

Grupa: harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-20

Czas: do 10 min

Miejsce: teren

Krótka informacja o rodzinie (dla grających):
Mąż - Hipolit Wielosławski: nudziarz i pijak, powoli tracił majątek. Zmarł spadając ze schodów (w środę, 23 czerwca) - poślizgnął się na skórce od banana. Kłócił się ze wszystkimi trzema babami, lubił wypić z Igorem. Babcia - Hermenegilda von Bumstein: stara, głucha, zrzędliwa wariatka, narzeka na cały świat, matka Konstancji
Żona - Konstancja Wielosławska: typowa arystokratka, chłodna i dystyngowana. Często kłóciła się z mężem (że pijak, leń itd.). Bardzo kocha córkę, wszystko jej wybacza. Córka Babci.
Córka - Róża Wielosławska: dziecko - kwiat (czyli HIPIS), zbuntowana, pochłonięta okultyzmem, UFO, zjawiskami paranormalnymi itp. Nie cierpiała ojca, matkę tolerowała.
Pokojówka - Maria: milcząca i małomówna
Igor- lokaj. Pochodzi z Transylwanii. Jest trochę dziwny, ale dba o cały dom i nie chce zapłaty.

Testament

W dniu niniejszym ja, Hipolit Wieloslawski, będąc całkowicie zdrowym na ciele i umyśle, oświadczam co następuje: Swojej żonie, która wciąż zatruwała mi życie, zapisuje dom wraz z hipoteką. Mojej wyrodnej corce zapisuję 1 grosz - na więcej nie załużyła. Pozostałym krewnym nie zostawiam nic - przed moją śmiercią nie pamiętali o mnie, więc ja nie będę pamietał o nich.

Igorowi, wiernemu sludze, zapisuję moja kolekcję dubeltowek i broni palnej oraz wszystkie narzędzia ogrodnicze.

Marii, pokojowce, zapisuję 100.000 złotych i Kubusia - opiekuj się nim dobrze.

Resztę majątku przeznaczam dla Fundacji Badań Żółwi na Galapagos.

Hipolit Wielosławski

Pokojówka - Maria (Celesta?). Służąca, z pochodzenia Hiszpanka. Cicha i małomówna. Miała romans z panem domu (buuu...). Boi się babci (niebezpieczna wariatka), uważa, że to ona zabiła Hipolita. Na początku usługuje gościom i Konstancji, później na jej polecenie wyprowadza Kubusia na spacer (Kilka minut tam i z powrotem. Kubuś ma przyklejony pod odwłokiem kawałek papieru - niech udaje, że go nie widzi), a następnie zostawia go w widocznym miejscu. Zaczyna sprzątać - naszykować miotłę - uderzając przy tym po nogach wszystkich w okolicy.
Igor - Lokaj, pochodzi z Transylwanii. Trochę dziwny, garbaty, powłóczy jedną nogą. Nosi ze sobą świecznik. Przyjmuje gości w drzwiach, jeśli bardzo chcą wejść to prowadzi ich do pokoju pani domu. Złośliwy dla wszystkich poza Różą i Konstancją, wszędzie szuka swojej siekiery.

Gracze:
Agenci FBI - Fox Mulder & Dana Scully. Właściciel domu (Hipolit Wielosławski) zginął śmiercią tragiczną - poślizgnął się na skórce od banana i spadł ze schodów. Jednak sekcja wykazała obecność arszeniku we krwi. Macie sprawdzić, co się tam właściwie stało. W domu mieszka Konstancja Wielosławska ze swoją matką oraz córką - Różą.
Spadkobiercy - Chcecie dowiedzieć się co odziedziczyliście i sprawić, aby tego było jak najwięcej - nieboszczyk miał duży dom i posiadłości.
Ziegfried von Flinkerchofen - Podajesz się za agenta ubezpieczeniowego (niby musisz sprawdzić, jak to było ze śmiercią nieboszczyka - był on ubezpieczony na wysoką sumę). W rzeczywistości jesteś łowcą wampirów. Jesteś pewien, że Hipolit Wielosławski był wampirem i chcesz zebrać na to dowody a na koniec uzyskać zgodę wdowy na ekshumację (niby żeby sprawdzić powód śmierci) i przebić go kołkiem.
A może cała rodzina to wampiry. A może służąca...
To tylko przykłady. Graczy należy wprowadzać do domu co 5 minut (przyjmuje ich Igor). Każdy musi mieć jakieś źródło światła.

Dentysta

Zabawa kształtująca siłę/wytrzymałość i zespołowość.

Zabawa dla dowolnej liczby osób (wiadomo im więcej tym lepiej). Gracze siadają w kręgu na ziemi jak najbliżej siebie. Sąsiadujące osoby zaplatają swoje ręce i nogi. Od tej chwili osoby w kręgu będą tworzyły szczękę z ząbkami. Jedna osoba pozostająca poza kręgiem jest dentystą. Jej zadaniem jest wyrwanie (dosłownie) jak największej ilości zębów. Ząb, który zostanie wyrwany staje się asystentem dentysty i pomaga mu w jego niszczycielskim zadaniu. Gra kończy się, gdy ostatnie dwa zęby zostaną rozdzielone. Zęby nie wyrwane w razie "ubytku" w szczęce mogą się przesuwać bliżej siebie i łączyć z innymi ząbkami.

Grupa: harcerze, harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-20

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

µ-wyczyn z liną

Kształtowanie koordynacji ruchowej, równowagi i siły oraz współpracy w grupie.

Uczestnicy stoją w kręgu, każdy z nich trzyma związaną linę i maksymalnie

ja napręża. Po kolei każdy uczestnik próbuje przejść wokół po linie.

Grupa: harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-20

Czas: 10-30 min

Miejsce: teren

Babcia - Hermenegilda von Bumstein. Stara, głucha, rozczochrana, ciągle kołysze się na krzesełku. Mamrocze pod nosem krwawe wyliczanki i ostrzy nóż (jak jej się znudzi, zacznie walić kijem w podłoge), od czasu do czasu chichocze. Opryskliwa, narzeka na rodzinę (bardzo), wspomnienie nieboszczyka wywołuje u niej pianę na ustach. Twierdzi, że upił się i spadł ze schodów. Narzeka też na swoje zdrowie (wylicza choroby i operacje), wspomina stare, dobre czasy. Mówi bardzo głośno, często wręcz wrzeszczy. Gdy ktoś ją zdenerwuje, może go gonić z nożem (tylko nie za szybko)

Żona - Konstancja. Typowa arystokratka, chłodna i dystyngowana. Zabiła męża spychając go ze schodów, gdyż była nim zmęczona, bała się utraty majątku (straciła by go też w wypadku rozwodu, jej rodzina była uboga). Wypytywana twierdzi, że to był wypadek. Gości podejmuje w swoim pokoju, popijając herbatę, na kolanach trzyma Kubusia (później każe Marii - pokojówce - wyprowadzić go na spacer. Kubuś ma przyklejony pod odwłokiem kawałek papieru - niech udaje, że go nie widzi. Jeśli gra się będzie przeciągać - "znajdzie" go i zwoła do pokoju wszystkich, np. przez Igora). Potem może przechadzać się po domu, ale nie za dużo. Najchętniej pozbyła by się też matki (stara zrzęda), kocha tylko córkę, choć ubolewa nad jej upadkiem.

Córka - Róża. Nawiedzona hipiska. Zaczytuje się czasopismami paranormalnymi, interesuje się okultyzmem i UFO. Od dłuższego czasu obserwowała podejrzane zachowanie ojca i parę dni temu nabrała pewności - to OBCY!(mały, zielony). Dosypała mu do kawy arszeniku i czekała na efekty. Jednak ubiegła ją matka - parę minut później zepchnęła go ze schodów. Róża wszystko widziała, ale trzyma język za zębami. Twierdzi, że to wypadek - to ona zjadła banana, na którego skórce "poślizgnął" się Hipolit. Jednak wyda matkę, aby chronić siebie. Zachowanie: kręci się tu i tam, nawiedzona, często mantruje, medytuje, wznosi okrzyki ku chwale Macierzy (?), wszystkich uważa za ignorantów, jedynie widok agentów FBI wzbudzi w niej ogromny entuzjazm (uwielbia "Archiwum X") - im może powiedzieć prawdę o ojcu (no, że był obcym).
SŁOIK Z ARSZENIKIEM: na jego widok może wpaść w lekką panikę, zacząć się mieszać w zeznaniach ("to przyprawa do zupy...")
SKÓRKA OD BANANA: na jego widok wpada w histerię - biedny tatuś
UFOLUDEK: "Złapaliście jednego z nich! (skok, łaps) Gadaj! (łup, łup) Co wiesz!!! Cooo, nie chcesz mówić?" itd.

Dom

Gra nocna, w budynku, najlepiej dużym. Pięć osób obstawy. Zasada główna - nie używamy przemocy.

Scenariusz:
W starym domu mieszka rodzina Wielosławskich. Niestety, ostatnio śmiercią tragiczną zmarł pan domu - Hipolit. Według oficjalnej wersji poślizgnął się na skórce od banana i spadł ze schodów. W rzeczywistości zepchnęła go żona, ponadto kilka minut wcześniej córka otruła go arszenikiem.
Gracze przybywaja do posiadłości Wielosławskich i zaczyna się akcja. Domu nie można opuścić, na zewnątrz rozszalała się straszna burza, która odcięła telefony i prąd - nie ma światła, wolno używać tylko świeczek i latarek.

Potrzebne przedmioty:
Kubuś - jakieś zwierzątko, najlepiej na kółeczkach (trzeba go potem wyprowadzić na spacer). U nas był to żółw. Ulubieniec Hipolita. Należy mu przykleić w mało widocznym miejscu karteczkę z informacją o miejscu ukrycia testamentu.
Testament - Podobno istnieje, nikt nie wie gdzie jest. Należy podawać jakiekolwiek, najlepiej sprzeczne informacje na temat miejsca jego ukrycia. Schować gdzieś w budynku.
Ufoludki - około 10 sztuk, wyciąć z papieru i rozwiesić po całej szkole. Rodzina i służba powinna je ignorować, nie zauważać ich. Jeśli ktoś zwróci ich uwagę na ufoka, starają się go zbyć (tylko Róża zrobi inaczej).
Kołek - dla zabójcy wampirów
Skórka od banana - dowód rzeczowy nr1, dla agentów FBI
Słoik z arszenikiem - słoik z dużym napisem ARSZENIK, może zawierać np. sól
Identyfikatory - dla agentów FBI
Świecznik - dla Igora
Nóż lub siekierka, osełka - dla Babci

Osoby:
Trup - Hipolit Wielosławski. Nudziarz i pijak, powoli tracił majątek. Żona zepchnęła go ze schodów, córka otruła arszenikiem (nie występuje w grze).

Gąsienica

Kształtowanie współpracy w grupie i siły.

Zabawa polega na stworzeniu jak najdłuższej "gąsienicy". Jeden z uczestników staje na czworakach. Następnie drugi wchodzi pod niego i podnosi go, tak żeby tamtemu na ziemi pozostały jedynie dłonie. Potem pod drugiego uczestnika wchodzi kolejny itd., aż powstanie gąsienica składająca się ze wszystkich uczestników. Gry to się uda, zadaniem gąsienicy jest przejście 3 kroków do przodu. Zadanie jest również na miarę mikrowyczynu.

Grupa: harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-20

Czas: 10-30 min

Miejsce: harcówka, teren

Turlaczki

Budowanie zaufania, zabawa integracyjna.

Wszyscy kładą się na podłodze jeden obok drugiego (twarzą do podłogi), bardzo blisko siebie. Pierwsza osoba wtacza się na osobę leżącą obok niej i toczy się po plecach wszystkich leżących aż do końca. Zajmuje miejsce za ostatnią osobą. Gdy jest w połowie drogi, następna osoba robi to samo. Zabawa trwa tak długo, aż wszyscy przetoczą się po wszystkich

Grupa: zuchy, harcerze, harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-20

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka, teren

PUNKTY:
A. Zrzutowisko
"Alianci przysyłają nam zrzut spadochronowy. Macie go przyjąć. Idźcie w podane miejsce i tam urządźcie zrzutowisko. Znakiem rozpoznawczym dla samolotów są ogniska ułożone w "X i TRÓJKĄT" ."
Zrzut spadochronowy to dwie paczki "Z" (zapalniki) i jedna "K" (kasa).
B. Łącznik
"W związku z tym, że przed powstaniem nastąpiła wpadka musieliśmy ewakuować magazyn. Materiał wybuchowy został zakopany w punkcie Y. W magazynie jest ukryta (folia) dokładna lokalizacja materiałów wybuchowych."
"Aby zdobyć sprzęt z magazynu potrzebujecie saperkę. Musicie znaleźć magazyniera (znak charakterystyczny: zapałka z czerwonym łebkiem przypięta do kieszeni) i podać mu hasło: "Najlepsze kasztany są na placu Pigal" Odzew: "Ciotka Zuzanna lubi je tylko jesienią"."
C. Magazyn
- folia ukryta w jakimś miejscu magazynu
"Folię przyłóżcie do mapy tak, aby linie otaczały nasz obóz. Zaznaczony obszar to magazyn M2. Tam znajdziecie pakunek."

- gdy uzbierają materiał wybuchowy, zapalnik i detonator dowiadują się, gdzie Niemiec zostawił dla nich wiadomość o pociągu pancernym.
-

NIEMIEC:
- przebywa w punkcie X i sprzedaje informacje o pociągu pancernym - potrzebna jest dosyc duża ilość kasy (przebywa tam o każdej pełnej godzinie przez 10 minut)
Co potrzeba:
- mapa terenu
- kasa "górale" (czyli 500 zł w czasie wojny)
- broń z zapisaną mocą (np. pistolet-2, pistolet masz.-4, granat-4, wiązka granatów-20, karabin-5, karabin masz.-8, ckm-13,)
- zapalnik
- detonator
- materiał wybuchowy
- folia na mapę (magazyn M2)
- zapałkę z czerwonym łebkiem
- saperkę
- kartki-plakietki z napisami: Wermacht, SS, Kapitan,
- obsługa min. 4 osoby (Kapitan; Niemiec-zdrajca, który może między pełnymi godzinami działać jak normalny Niemiec; osoba odpowiedzialna za zrzut; Niemiec)
- najlepiej tory kolejowe nie jeżdżącej kolejki

Powstanie Warszawskie

Cel gry: wysadzić pociąg pancerny
Startuje kilka plutonów. Nie walczą ze sobą. Kto pierwszy wysadzi pociąg ten wygrywa.
Po kolei co robią:
- dostają pierwszą informację
- idą do Kapitana (dostają: mapę z terenem gry, instrukcje, broń, kasę)
- przyjmują zrzut
- idą do łącznika i tam dowiadują się, że sprzęt został przeniesiony - dostają informację na nową lokalizację magazynu (po drodze muszą zdobyć saperkę)
- idą po folię, a potem idą po materiał wybuchowy
- informacja od przekupnego Niemca, kiedy będzie jechał pociąg pancerny
- wysadzeni pociągu (podłożenie ładunku wybuchowego + zapalnik + lont)

SZCZEGÓŁY:

"*Harcerze - żołnierze.*
1 sierpnia o godz. 17.00 wybuchło powstanie i walki trwaja w całym mieście. Nasz wywiad doniósł, że wróg zamierza w najbliższym czasie użyć do walki pociąg pancerny. Waszym zadaniem jest niedopuszczenie do tego
Życzę powodzenia
Czuwaj
Komendant SzSz
P.s. Całą akcją dowodzi Kapitan i do niego należy się zwracać."
namiary na Kapitana

KAPITAN:
- daje ekipie: mapę z terenem gry, instrukcje, broń, kasę
"Aby wysadzić tury musicie posiadać materiał wybuchowy, zapalnik, i detonator. Jak zdobyć te rzeczy powie wam Kapitan.
Musicie uważać na Niemców. Gdy spotkacie Niemca musicie z nim walczyć - porównujecie moc wszystkiej swojej broni z mocą broni Niemca. Gdy wygracie zabieracie mu jedną broń, a gdy przegracie to on zabiera wam (wygrywający decyduje, którą broń zabiera). UWAGA: możecie również zaproponować "próbę handlu", czyli zamiast walczyć możecie próbować kupić broń od Niemca (ten bajer nie przejdzie wam z SS).
Wszystkiego o pociągu pancernym dowiecie się od Niemca, który współpracuje z nami od początku wojny. Oczywiście nic nie ma za darmo (weźcie dużo "górali" ze sobą). Niemiec będzie przebywał w punkcie X o każdej pełnej godzinie."

- Kapitan daje ekipie namiary na punkty: zrzutowisko, magazyn M1, magazyn M2

Pudełko z guzikami

Prowadzący przed zbiórką rozsypuje w harcówce mnóstwo guzików najróżniejszych kształtów i kolorów, których rodzaje i ilości wcześniej spisał w notesie. Na zbiórce uczestnicy siedzą w kręgu, a prowadzący wydaje polecenia, np. mówi: "zielony guzik z dwiema dziurkami" lub "czarny guzik od marynarki". Każde polecenie jest wydane tylko raz. Pierwsza osoba, która przyniesie właściwy guzik (lub guziki) ma prawo wydać polecenie innym czyli wskazać następny guzik do znalezienia. Uwaga! Można na tablicy zapisywać punkty za każdy pierwszy guzik z danego rodzaju lub za największą ilość zebranych prawidłowo guzików.

Grupa: harcerze

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1 - 10

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Czarne stopy

Zabawa kształtująca koordynację ruchową, rozwijająca zwinność.

Wielki wódz stoi w niewielkiej odległości w widocznym miejscu. Młodzi Indianie mają zadanie podejść wodza. Wódz klaszcząc 1 raz odwraca się plecami do uczestników, którzy w tym czasie się skradają. Wódz klaszcze 2 razy odwraca się i wypatruje Indian. Gdy kogoś zobaczy wyklucza go z rozgrywki. Klaszcze raz i znowu się odwraca. Indianie znowu go podchodzą, wódz znowu klaszcze dwa razy. Gra toczy się aż ktoś dotknie wodza.

Grupa: harcerze

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-20

Czas: do 10 min

Miejsce: teren

Linka

Teren gry długości około 60-80 metrów. Dzielimy drużynę na dwie ekipy równe siłowo. Każda ekipa ma własne drzewo z zaznaczoną gałęzią, na której ma powiesić linkę. W połowie odległości między ekipami jest drzewo, na którym powieszona jest metrowa linka. Zadaniem ekipy jest zabranie linki i powieszenie jej na własnej gałęzi. Wszystkie chwyty są dozwolone (na zasadzie rugby) - oczywiście nie wolno uderzać pięściami i kopać.

Można grę przeprowadzić kilka razy pod rząd np. do 5 zwycięstwa jednej z ekip.

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-20

Czas: do 10 min

Miejsce: teren

Miny

Rekwizyty:

- 10 menażek

Na piaszczystej leśnej drodze zakopujemy menażki na głębokości około 10 cm. Długość odcinka około 20 metrów. Zastęp czołga się i jak saperzy prubuje wykryć miny. Miejsce każdej wykrytej miny oznacza (patykiem, chustą itp.). Ile min zostanie wykrytych tyle punktów zastęp dostaje.

Można utrudnić rozminowanie, poprzez wysadzanie saperów. Organizator musi dokładnie wiedzieć, gdzie ukrył miny (oznacza tylko sobie znanym systemem miejsce ukrycia min: patykami, kamieniami, np. 30 cm od wystającego korzenia, itp.). Jeżeli któryś z saperów wczołga się na minę wybucha i odpada. Również można zaznaczyć, że osoba która jest w odległości 2 metrów od wybuchu zostaje ciężko ranna i koledzy muszą ją wynieść (wyczołgać się z nią) z pola minowego (oczywiście w stronę w którą podążali). Wtedy liczy się ilość osób, które przejdą pole minowe. Za żywe osoby 2 punkty, za ranne 1 punkt.

Tę gierkę można zrobić po kolei dla kilku zastępów w ramach jakiegoś biegu.

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-10

Czas: do 10 min

Miejsce: teren

Kokony

Kształtowanie zwinności.

Jest to gra nocna. Informujemy harcerzy, że w pobliżu obozu rozbił się statek kosmiczny a z jego wnętrza powypadały kokony. Naszym zadaniem jest odnaleźć te kokony i unicestwić.

Tzn. Znaleźć balon i przenieść go do wyznaczonego punktu, gdzie jest przekuwany.

No tak, ale żeby nie było zbyt prosto po lesie grasują kosmici, którzy chcą przejąć kokony, aby je zdetonować żeby skazić ziemię. Kosmici dysponują unieruchamiającym światłem, którym będą próbowali nas schwytać. Tzn. Osoby łapiące (kosmici) mają latarki, jeśli poświecą na osobę niosącą balon i wypowiedzą jej imię osoba ta musi stać na swoim miejscu aż intruz (kosmita) nie przekuje balonu - misja nie udana.

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-x

Czas: powyżej 30 min

Miejsce: teren

Z wizytą u wodza

Zabawa kształtująca koordynacje ruchową i logiczne myślenie.

POSTACIE: wódz, dobre duszki, duszki wiedzy, wędrujący nieznajomy

PRZEBIEG: Celem gry jest dotarcie do wodza. Miejsce kryjówki wodza ujawnia wędrujący nieznajomy tylko gdy dostanie od patrolu komplet 12 różnych znaków. Znaki zdobywamy na 4 sposoby:

- odnajdując dobre duszki, od których dostajemy znak w darze
- odnajdując duszki wiedzy i odpowiadając na pytania
- wymieniając się symbolami z innymi patrolami na hasło "MACHNIOM"
- walcząc z innymi patrolami na hasło "WALKA"

Walka polega na porównaniu znaków. Wygrywa patrol, który wystawi mocniejszy znak. Każdy znak ma napisane na odwrocie od jakiego znaku jest mocniejszy, a od jakiego słabszy. Mając komplet 12 różnych znaków szukamy wędrującego nieznajomego.

UWAGI: przykłady znaków: miecz, topór, koń, wóz, hełm, majtki, chusteczki, buty, nóż, tarcza, czołg, armata

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10– x

Czas: powyżej 30 min

Miejsce: teren

Przemytnicy i celnicy

Dwie ekipy wystawiają 5-ciu celników, którzy pilnują by przeciwna ekipa nie przeszła przez drogę. Potrzebni są dwaj sędziowie, którzy siedzą w bazie i wydają i przyjmują "towar". Ekipy mają za zadanie przenieść "towar" przez granicę i dać sędziemu w bazie przeciwnej. Granicą jest droga, na której stoją celnicy (mogą oni wchodzić na 10 metrów w głąb lasu). Gdy przemytnika zobaczy celnik z przeciwnej ekipy to musi on oddać mu "towar" i wrócić do swojej bazy po nowy "towar".

Przemytnicy ze sobą nie walczą.

Wygrywa ekipa, która przemyci więcej "towaru".

Rekwizyty:

- "towar" (mały, jednolity w dużych ilościach)

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-20

Czas: 20-30 min

Miejsce: teren

Wyścig pokoju

Rekwizyty: - kapsel dla każdego uczestnika (kapsel najlepiej metalowy lub plastikowy wypełniony plasteliną, papierem, gliną, tak aby był cięższy) to będzie nasz kolarz

Rysujemy na asfalcie trasę, po której będą się ścigać zawodnicy. Szerokość od 2 do 20 cm, długość 20, 30, 50 metrów (w zależności jak długo chcemy grać). Celem wyścigu jest dotarcie jak najszybciej do mety. Kapslami poruszamy przez pstryknięcie. Kapsel, który wypadnie z trasy (nie dotyka linii) cofa się na start lub też na jeżeli zaliczył premię lotną to na ostatnią którą minął. Wolna wybijać swoim kapslem kapsle przeciwników.

Utrudnienia i ułatwienia na trasie:

- premia lotna - co kilka metrów są premie lotne, jeżeli się je minie to w momencie wypadnięcia nie trzeba cofać się na metę tylko do ostatniej zaliczonej premii lotnej
- przewężenia - są to wąskie odcinki trasy (ok. 5 cm szerokości i 10 cm długości)
- przeszkody - np. kamienie od których może się odbić kapsel i wypaść z trasy
- skróty - na zakrętach robi się skróty. Do zyskania jest 2 metry trasy. Skrót powinien być wąski ok. 2 cm i długości ok. 30-40 cm.
- mostki - są to przerwy w trasie, należy je przeskoczyć

Grupa: harcerze, harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-10

Czas: do 10 min

Miejsce: teren, harcówka

Kiler

Zabawa kształtująca spostrzegawczość.

Prowadzący w sposób nie jawny wybiera kilera i policjanta. Uczestnicy siadają w kręgu. Kiler za pomocą mrugnięcia jednym okiem eliminuje innych uczestników. Zadaniem kilera jest wyeliminowanie wszystkich uczestników gry, a policjanta złapanie kilera.

Grupa: harcerze

Rodzaj: statyczna

Ilość osób: 10-20

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Lotnisko

Kształtuje zwinność, logiczne myślenie i współpracę w grupie.

Przed grą należy przygotować chorągiewki (co najmniej po 3 na osobę).

Dzielimy harcerzy na dwie grupy (ok. 9-10 osobowe). Każda z grup dostaje swoje lotnisko. Na terenie którego rozbija flagi. Poza tym, każda grupa wybiera z pośród siebie 3 osoby które będą działami lotniskowymi. Działa nie mogą opuszczać terenu lotniska a ich zadaniem jest obrona samolotów parkujących na lotnisku. Z tym, że działa nie posiadają opasek (tak, więc są nieśmiertelne - fajnie co?).

Pozostali uczestnicy to myśliwce, których celem jest odebranie flag(myśliwców parkujących) przeciwnika. Jednakże aby nie było zbyt prosto myśliwce mają opaski, które mogą zrywać im zarówno myśliwce przeciwnika jak i działa. Samolot zdobyty jest dopiero gdy znajdzie się na lotnisku myśliwca, który go zdobywa. W przeciwnym razie może zostać odtransportowany do macierzystego lotniska.

Jeśli myśliwiec straci opaskę (jest zestrzelony) to może w zamian za samolot przeciwnika (flagę) dostać kolejne życie (opaskę) od prowadzącego. Ale w takim wypadku samolot przeciwnika może wziąć jedynie z tych zdobytych. Ponieważ po utracie życia nie można przechwytywać, niszczyć wrogich myśliwców ani bronić własnych.

Wygrywa drużyna, która w momencie zakończenia gry ma najwięcej swoich samolotów.

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 20-x

Czas: powyżej 30 miin

Miejsce: teren

Korektorzy

Rekwizyty:

- kartki papieru
- coś do pisania
- zegarek

Przygotuj tyle kartek z identycznym tekstem, ilu w grze będzie brać udział zawodników. Potem wybierz fragment 30 - 40 linijek i poleć zawodnikom, aby przekreślili w nim wszystkie litery "e" i "E", podkreślili "o" i "O", obrysowali każdą literę "k" i "K".

Wszyscy rozpoczynają pracę na sygnał startowy. Kto będzie gotowy odkłada ołówek, a prowadzący zapisuje mu czas. Za każdy błąd - literę nie zaznaczoną lub zaznaczoną błędnie - dopisujemy zawodnikowi pięć sekund.

Zwycięża ten, kto osiągnie najlepszy czas.

Grupa: harcerze

Rodzaj: statyczna

Ilość osób: 1-20

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Królik Baggs

Harcerze siedzą w kręgu i odliczają po kolei. Zamiast liczby 5 i jej wielokrotności mówi się "królik". A zamiast liczby 7 i jej wielokrotności mówi się: "Bagss". Kto się pomyli odpada.

Np.:

1; 2; 3; 4; królik; 5; 6; Bagss; 8; 9; królik; 11; 12; 13; Baggs; królik; 16; 17; 18; 19; królik; Baggs; 22; 23; 24; królik; 26; 27; Bagss; 29; królik; 31; 32; 33; 34; królik-Baggs; 36; 37; 38; 39... itd.

Grupa: harcerze,

Rodzaj: statyczna

Ilość osób: 1-10

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Śledzie

Zabawa kształtująca koordynację ruchową, rozwijająca zwinność i spryt. Zabawa integracyjna.

Wycinamy z papieru śledzia. Przywiązujemy sznurek do ogona oraz do swojej nogi. Śledź musi być ciągnięty po ziemi. Zadaniem uczestników jest złapanie śledzia innych osób oraz uchronienie swojego śledzia przed złapaniem. Wygrywa ta osoba, która pozostaje jako jedyna z niezdeptanym śledziem.

Zabawę można przeprowadzić również z nadmuchanymi balonami.

Grupa: zuchy, harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-20

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Papierowe kule

Zabawa kształtująca koordynację ruchową, rozwijająca zwinność. Zabawa integracyjna.

Uczestników dzieli się na dwa zespoły. Każdy zespół dostaje taką samą liczbę papierowych kul, wykonanych z gazety. Ważne by było ich dużo; przynajmniej 3 na uczestnika. Teren gry dzieli się na pół tak, by każda drużyna miała swoje terytorium.

W tym samym momencie obie drużyny zaczynają przerzucać na pole drugiej drużyny kule. Zadaniem graczy jest posiadanie jak najmniejszej liczby kul na swoim polu. Czas zabawy - zależnie od zacięcia graczy - ok. 3 minuty. Wygrywa drużyna, na której polu po przerwaniu gry było mniej kul.

Grupa: zuchy, harcerze

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-x

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka, teren

Mafia

Rekwizyty: talia kart

Z talii wybiera się tyle kart ilu jest uczestników (w tym 1 as, 3-4 króle, reszta to karty z cyframi). Następuje losowanie kart, tak aby nikt nie widział co kto wylosował. As to Inspektor, króle - to członkowie mafii, reszta kart - to mieszkańcy miasta. Jest jedna osoba prowadząca grę.
Osoba prowadząca grę mówi (na tym etapie wszystko dzieje się w całkowitej ciszy, mówi tylko prowadzący grę):
- "miasto idzie spać" - i wszyscy zamykają oczy
- "budzi się mafia" - otwierają oczy członkowie mafii; na migi uzgadniają kogo zlikwidują i pokazują prowadzącemu - ta osoba nie będzie już dalej uczestniczyły w zabawie.
- "idzie spać mafia" - mafia zamyka oczy
- "budzi się inspektor" - inspektor otwiera oczy; pokazuje na jedną z osób, którą uważa za członka mafii; prowadzący kiwa głową czy jest to prawda czy nie.
- "idzie spać inspektor" - inspektor zamyka oczy
- "budzi się miasto" - wszyscy otwierają oczy

Prowadzący grę mówi, kto został zabity przez mafię (ta osoba już nie bierze udziału w zabawie). Potem następuje dyskusja (spekulacje) kto jest z mafii. Celem tej dyskusji jest wybranie osoby, która w przekonaniu mieszkańców miasta jest z mafii. Osobę, którą wybiorą (przez głosowanie) zostanie zlikwidowana (nie będzie brała udziału w dalszej zabawie).
Gdy to nastąpi znowuż miasto zasypia, budzi się mafia itd.

Wygrywa miasto, gdy cała mafia zostanie zlikwidowana.
Wygrywa mafia, gdy całe miasto zostanie zlikwidowane

Grupa: harcerze, harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: statyczna

Ilość osób: min. 12

Czas: ponad 30 min

Miejsce: harcówka

Jabłka

Rekwizyty:
- jabłka (dla każdego uczestnika jedno)
- mocna nitka

Należy zjeść jak najszybciej jabłko zawieszone na nitce, bez użycia rak.

Grupa: harcerze

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-10

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Memory

Zabawa kształtująca pamięć.

Kartoniki układamy rysunkami do dołu i mieszamy. Zadaniem jest znalezienie dwóch takich samych kartoników. Odkrywamy pierwszy i potem drugi. Jeżeli nie trafiliśmy to obracamy rysunkami do dołu oba kartoniki bez zmieniania ich położenia i następna osoba wykonuje ruch. Znalezione pary odkładamy przed siebie i na końcu liczymy ilość. Kto ma więcej ten wygrywa.

Wariant

Można znacznie uatrakcyjnić tę grę, jeżeli np. na jednym kartoniku narysujemy literę na drugim znak w Morsie lub Semaforze. I trzeba je połączyć. Również tę samą zasadę można użyć przy historii (na jednym data, a na drugim fakt historyczny). Lub ze zdjęciami: na jednym zdjęcie, a na drugim nazwisko.

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: statyczna

Ilość osób: 1-10

Czas: 10-30 min

Miejsce: harcówka

Wciskacz

Zabawa kształtująca zwinność i spryt oraz współpracę w grupie.

Uczestnicy ustawiają się w kręgu, bardzo blisko siebie obejmując się (tworzą basztę). Jeden z uczestników próbuje dostać się do środka - przeciskając się między innymi. Reszta próbuje mu w tym przeszkodzić, mocniej się obejmując i przyciskając do siebie. Można wprowadzić do akcji dwóch harcerzy, którzy będą musieli dostać się do środka.

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-20

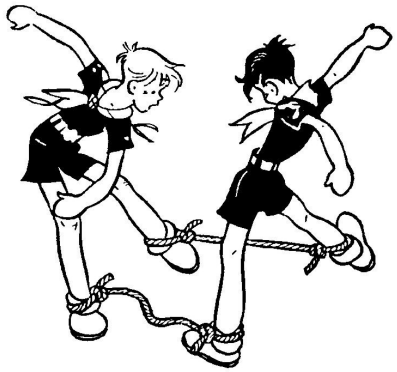
Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka, teren

Linowa walka

Rekwizyty: - dwa półtorametrowe kawałki liny

Związujemy nogi dwóm przeciwnikom (lewą z prawą, a prawą z lewą) tak, aby pomiędzy nimi była odległość około metra. Konkurencja polega na tym, aby używając tylko nóg wytrącić z równowagi przeciwnika i go przewrócić.



Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: min. 2

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka, teren

Walka jeźdźców

Jedna osoba jest koniem, druga jeźdźcem. Jeździec "wskakuje" koniowi na plecy (który chwyta go za nogi i nosi). Walka polega na zrzuceniu przeciwnika (jeźdźca) na ziemię.

Wariant:

Jednocześnie walczy kilka zespołów. Zespół, który zostanie na placu boju wygrywa.

Grupa: harcerze

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: min. 4

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Napełnić butelkę

Zabawa kształtująca koordynację ruchową, rozwijająca zwinność, spryt. Rozwija współpracę w grupie.

Gramy w drużynach. Jedna drużyna, staje na linii, mając wiadro z wodą przy jeden końcu i pustą butelkę i łyżeczkę do herbaty na drugim. Woda w wiadrach jest przekazywana na łyżeczce, przechodząc przez każdego gracza wzdłuż linii. Pierwsza drużyna, która napełni bez problemu butelkę podczas ograniczonego czasu wygrywa.

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-10

Czas: 10-30 min

Miejsce: harcówka, teren

Goniec

Zabawa kształtująca koordynację ruchową, rozwijająca zwinność i pomysłowość. Rozwija współpracę w grupie.

Wysyła się harcerza, aby odnalazł jakieś oznaczone miejsce, np. urząd pocztowy w pobliskiej wiosce albo w mało uczęszczanej dzielnicy wielkiego miasta. Przybywszy na miejsce, prosi panią w okienku o przybicie datownika na kartce (jako potwierdzenie przybycia). Po dokonaniu tego stara się powrócić, skąd przybył. Ale wszystkie drogi, prowadzące go z powrotem, są już obsadzone przez harcerzy, których zastępowi tak ustawiają, aby mogli odciąć gońcowi powrót. Poszczególnym czatom nie wolno się zbliżać na mniej niż 200 metrów do budynku pocztowego i do miejsca gdzie ma powrócić. Zbiegowi zaś przysługuje prawo użycia wszelkiego podstępu, nawet przebierania się, byle tylko się prześliznąć przez linię czat. Goniec zostaje złapany, gdy któryś z łapiących znajdzie się 10 metrów od niego i zobaczy go i krzyknie jego imię (ale nie może być między nimi przeszkody, np. szyby)

Grupa: harcerze, harcerze starsii

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-20

Czas: powyżej 30 min

Miejsce: teren

Skojarzenia matematyczne

Rozwija zdolność logicznego myślenia

Do podanego hasła dopisz kojarzące Ci się pojęcie matematyczne :
1. egipski lub bermudzki (TRÓJKĄT)
2. kryształowa u wróżki (KULA)
3. najczęściej w bucie (STOPA)
4. rekwizyt Amora (ŁUK)
5. potrzebne jak piąte u wozu (KOŁO)
6. ryżowe lub magnetyczne (POLE)
7. ostatnia baśń (1001)
8. akrobatyczny czworokąt (TRAPEZ)
9. serialowa jednostka (ODCINEK)
10. wyrównuje drogi (WALEC)
11.ostatnia na wyścigach (PROSTA)
12. uniwersalna grupa krwi (ZERO)
13. jesienią na polach (ZBIÓR)
14. usługowy lub na prostej (PUNKT)
15. linie tworzące ślad dwuśladu (RÓWNOLEGŁE)
16. 100 kg ziemniaków (METR)
17. dobrze go naśladować (WZÓR)
18. czubek drzewa (WIERZCHOŁEK)
19. wygląda jak piramida (OSTROSŁUP)
20. on i ona (PARA)
21. stoi tam miotła (KĄT)
22. „podziwu godna liczba”
/cytat z wiersza W.Szymborskiej/ (PI)
23. lubią go politycy (UKŁAD)
24. narysowany w zeszycie nie świeci (PROMIEŃ)
25. druga potęga liczby (KWADRAT)
26. ..... wzrostu u roślin (STOŻEK)
27. kostka Rubika (SZEŚCIAN)
28. ..... ale nie w kościele (SUMA)
29. w biodrach albo w pasie (OBWÓD)
30. z kąta do kąta (PRZEKĄTNA)

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-20

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka, teren

Wolno - nie wolno

Zabawa kształtująca koordynację ruchową, rozwijająca zwinność i spryt.

Wszyscy stoją w luźnym kole, przed każdym leży jakiś mały przedmiot. Osoba będąca w środku porusza się w różnych kierunkach i zatrzymuje się przed niektórymi uczestnikami zabawy i pyta „wolno?”. Równocześnie nie czekając na odpowiedź stara się nakryć ręką przedmiot. Zapytany, ma jednak prawo odpowiedzieć „ nie wolno”, jeżeli zrobił to szybciej niż pytający zdążył zakryć przedmiot, musi chodzić i pytać dalej.

Grupa: zuchy, harcerze

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-10

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Zagadka Einsteina

Zabawa rozwija logiczne myślenie.

Legenda mówi, ze zadanie to zostało wymyślone przez Einsteina. Według niego 98 % ludzkiej populacji nie jest w stanie go rozwiązać. Prawdopodobnie nie jest to prawdą, ale zadanie jest bardzo ciekawe i oryginalne.
5 ludzi zamieszkuje 5 domów w 5 różnych kolorach. Wszyscy pala papierosy 5 różnych marek i pija 5 różnych napojów. Hodują zwierzęta 5 różnych gatunków.

- Norweg zamieszkuje pierwszy dom
- Anglik mieszka w czerwonym domu
- Zielony dom znajduje się po lewej stronie domu białego
- Duńczyk pija herbatkę
- Palacz Rothmansów mieszka obok hodowcy kotów
- Mieszkaniec żółtego domu pali Dunhille
- Niemiec pali Marlboro
- Mieszkaniec środkowego domu pija mleko
- Palacz Rothmansów ma sąsiada, który pija wodę
- Palacz Pall Malli hoduje ptaki
- Szwed hoduje psy
- Norweg mieszka obok niebieskiego domu
- Hodowca koni mieszka obok żółtego domu
- Palacz Philip Morris pija piwo
- W zielonym domu pija się kawę

Pytanie : Kto hoduje rybki ?

Grupa: harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-20

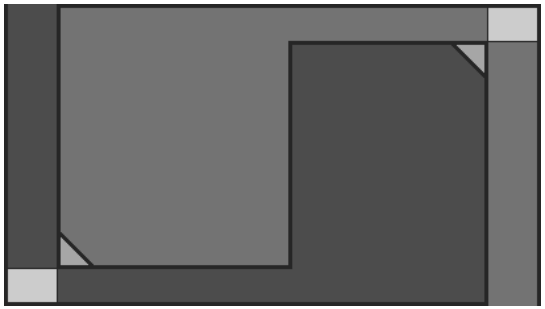
Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Manczo (YOYO)

Zabawa kształtująca siłę/wytrzymałość i zespołowość.

Dwie ekipy po 5-7 osób. Każda ma swoje pole gry, z którego wolno mu wyjść tylko przez korytarz prowadzący do niego. Nie wolno przekroczyć w żadnym miejscu linii (dotknąć ziemi). Kto przekroczy ten odpada z gry. Celem gry jest dotknięcie rogu pola przeciwnika. Aby tego dokonać należy wyjść korytarzem z własnego pola i wejść drugą korytarzem na pole przeciwnika. Oczywiście, jeżeli wyciągnie się (przekroczą linię) wszystkich przeciwników to się wygrywa. Jedyne miejsce skąd nie wolno nikogo wyciągać (wypychać) są wieże (miejsca na rogach korytarzy), ale jeżeli wystawi jedną nogę poza próg wieży to już można chwytać.



Grupa: harcerze, harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-20

Czas: 10-30 min

Miejsce: teren

Okręty we mgle

Zabawa kształtująca koordynację ruchową i zwinność. Rozwijająca percepcję słuchową.

Dwa zespoły stają po jednej stronie harcówki. Ich zadaniem jest przedostać się na drugą stronę do wyraźnie oznaczonej mety. Oczywiście poruszają się z zawiązanymi oczami, a po drodze porozstawiane są przeszkody. Kto dotknie którejś z nich, musi ją okrążyć. Wygrywa ten zespół, który jako pierwszy dotrze w całości do celu. Można wyznaczyć po jednej osobie z każdej drużyny, która za pomocą słów będzie prowadzić zawodników po trasie.

Grupa: harcerze

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-10

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Piórko

Zabawa rozwija współpracę w grupie.

Na podłodze kładziemy sznurek - to będzie linia dzieląca teren drużyn. Dwie ekipy próbują przedmuchać lub przewachlować czapkami piórko na teren przeciwnika tak, aby osiadło na ziemi.

Grupa: harcerze

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 1-10

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Gdyby ta osoba była…

Zabawa rozwija twórcze, kreatywne myślenie.

Jedna osoba wychodzi. Grupa ustala jedną osobę którą będą opisywać. Osoba, która wyszła wraca i zadaje pytania o ustaloną osobę typu: "Jaka byłaby ta osoba gdyby drzewem (kolorem, porą roku, samochodem itp.), to była….". Wyznaczone osoby odpowiadają. Zadaniem osoby która pyta jest odgadnięcie o której osobie mowa.

Grupa: harcerze starsi, wędrownicy

Rodzaj: statyczna

Ilość osób: 1-10

Czas: 10-30 min

Miejsce: harcówka

Dziwna piłka

Zabawa kształtująca koordynację ruchową, rozwijająca zwinność. Kształtuje współpracę w grupie.

Do balonów przed nadmuchaniem wlewamy po dwie łyżki wody. Nadmuchane balony wiążemy razem. Na wysokości 1,3-1,5 m zawieszamy linkę, wyznaczamy po jej stronach dwa różna boiska. Drużynę dzielimy na dwa zespoły lub prowadzimy turniej zastępów. Zadaniem zastępów jest przerzucenie baloników na stronę przeciwnika. Balon może być odbity na danym polu 3 razy. Balon można tylko odbijać.

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-20

Czas: do 10 min

Miejsce: harcówka

Królu, królu daj wojaka! (torpedy)

Zabawa kształtująca siłę/wytrzymałość i zespołowość.

Dzielimy gromadę na dwie ekipy, ustawiamy je na przeciwko siebie w rzędach. Każdy z rzędów trzyma się mocno za ręce. Jedna z ekip woła: "Królu, królu daj wojaka", druga odpowiada: "jakiego?".
Pierwsza z ekip wybiera sobie jakąś osobę i ją woła. Wybrana osoba musi przerwać (biegnąc) łańcuch rąk przeciwnej ekipy. Jeśli jej się to uda, to bierze dowolną osobę od przeciwników i wracają razem do "swoich". Jeśli nie przerwie łańcucha zostaje u przeciwników.

Grupa: harcerze, harcerze starsi

Rodzaj: dynamiczna

Ilość osób: 10-x

Czas: 10-30 min

Miejsce: teren